# MORGENTALER

## INTRODUCTION 4 Mars 5298

Pour une raison ou une autre les Pjs se trouvent sur la tour des Corbeaux à Karlay, quand soudain un ornithoptère crèvera la couche nuageuse pour plonger à toute vitesse vers la tour. Le pilote parviendra in extremis à poser son véhicule, fauchant quelques compatriotes par la même occasion. A peine sorti de son cockpit, il se dirigera en vacillant vers Inois Lecerian, Connétable de l'ordre du Loup pour lui tendre un message avant de tomber inconscient.
Sans se soucier du pilote, Inois prendra connaissance du message, puis sans tarder ordonnera aux Pjs de se rendre à Rem, en Begik. Un pilote de l'ordre du Hibou chauffe déjà les moteurs d'un Griffon. Le Grand Connétable de l'ordre des Hyènes, Kran Vlaner, leur expliquera personnellement de quoi il en découle.

## L'HISTOIRE

Huit ans plus tôt, les Granbretons furent contactés par un certain Sigur Morgentaler, de Begik. Il leur proposait une alliance, Huon accepta et comme preuve de sa bonne foi, et pour contrôler sa fidélité, envoya un éminent scientifique de l'ordre du Serpent, Arek Fazar. L'alliance représentait un atout pour la conquête de la Begik. Grâce au génie de Morgentaler et de la technologie Granbretonne, apportée par Arek, Sigur conceva une arme terrible, le bipode de combat, qui fut achevé il y a une semaine à peine. Mais lorsque l'arme fut finie, Sigur utilisa le bipode pour exterminer Fazar et ses gardes, pour rejoindre ensuite un certain Haraban de Kost, comte de Troie, qui n'aspire qu'à une chose : libérer la Begik et en devenir le roi.
Cette trahison était prévisible, mais la tournure des événements échappant à Huon, le mit dans une colère noire. Kran Vlaner fut mis au pas, celui-ci s'activa pour neutraliser Morgentaler et le comte, il envoya un ornithoptère vers Karlay pour recruter un petit groupe de Granbretons n'étant pas cantonné en Begik.

## MORTENOIRE 5 Mars 5298

Quand les Pjs fouleront le sol, ils seront accueillis par une meute de Hyènes, qui les conduiront directement au palais de Kran Vlaner. Celui-ci leur racontera l'histoire et leur ordonnera de se rendre à la citadelle de Mortenoire pour voler le bipode ou dérober les plans, car une attaque imminente est à redouter. Ils voyageront vers Kedange en Griffon, depuis cette ville, ils partiront à cheval pour Luxour, pour continuer ensuite à travers la forêt d'Ardenne vers Mortenoire. Les conditions seront difficiles, la neige recouvre la totalité de la forêt et la faune locale est particulièrement hostile. Au bout d'une semaine, les Pjs seront enfin en vue de la citadelle.
En se rapprochant, ils apercevront un campement militaire cernant la demeure de Sigur, une armée d'environ 3300 hommes. Sur l'une des tentes, flotte l'étendard d'Haraban de Kost, sur une autre, l'étendard des chevaliers du bâton runique, mais aucune trace du bipode de combat. Il est clair qu'une telle arme est mise bien à l'écart des curieux, sûrement dans la citadelle.
C'est pendant la nuit que les Pjs auront le plus de facilité à pénétrer dans la citadelle. Dans l'enceinte,

ils joueront à cache-cache avec les gardes, tout en se dirigeant vers ce qui semble être le donjon. Dans le donjon, ils entendront un léger bourdonnement. Derrière une immense porte à double battant, une dizaine d'hommes s'activent autour d'une immense statue en bronze : le bipode de combat. Trois grandes bâches se trouvent au fond de la salle, d'autres bipodes de combat ?
Des cliquetis d'armures alerteront les Pjs, qui devront se hâter de se cacher. Haraban et ses généraux viennent de pénétrer dans le donjon et ils entreront dans la salle des bipodes. En se rapprochant de plus près de la porte, les Pjs pourront entendre faiblement les conversations entre Haraban, ses généraux et Sigur. Il semblerait qu'une attaque sera donnée à Kivai, pour ainsi couper les forces Granbretonnes en deux. A ce moment une hache viendra se figer dans la porte, non loin d'un des Pjs, ils viennent d'être découverts par les Begers.

**CHASSE A L'HOMME**

Pour leur salut, ils devront se hâter à quitter la citadelle et partir directement vers Kivai, pour alerter les leurs. Ils parviendront non sans mal à fuir la citadelle, mais pour leur plus grand malheur, Haraban leur envoie un bipode aux trousses ! Lorsque les Pjs croiront avoir semé leurs poursuivants, ils sentiront le sol trembler, ainsi qu'un léger bourdonnement, un bipode vient de trouver leur trace. Ils n'auront la vie sauve que grâce à une avalanche, créée par les vibrations du générateur. Les Pjs seront entraînés vers le bas, semant ainsi le bipode. Mais ils ne seront pas si facilement débarrassés par leur poursuivant, en effet les tremblements sont toujours présents. La traque dura près de trois jours. Le dernier jour, le blizzard se lèvera, faisant chuter la température à – 16°C. L'armure du bipode n'étant plus efficace, les Pjs en viendront vite à bout. Deux jours supplémentaires leur seront nécessaires pour rejoindre Kivai.

**KIVAI 18 Mars 5298**

A Kivai, ils seront reçus par Ralyn Rae, commandeur des garnisons de Kivai. Après le récit des Pjs, il se hâtera à organiser la défense de la ville, tandis qu'un orni ira chercher de l'aide à Namr, ville la plus proche.
Mais une heure plus tard, l'orni est de retour avec de mauvaises nouvelles, Haraban a changé ses plans, son armée est en train d'assiéger Namr. La situation semble désespérée, le premier assaut des Begers a exterminé le commandement des Hyènes, plus personne pour les diriger. Ralyn Rae les enverra donc à Namr pour prendre le contrôle de la garnison, en attendant que les renforts n'arrivent. Si les Pjs ont fait mention du défaut du bipode, des canons réfrigérants partiront avec les renforts.

**NAMR**

Une demi-heure plus tard, les Pjs atterriront à Namr. Le dernier assaut des Begers a été un coup dur pour les Granbretons, ils ne sont plus que 282. Plus personne n'a la compétence Connaissance de la Guerre (voir supplément "La Kamarg"), c'est aux Pjs de prendre les rênes. Si aucun n'a la compétence, une bonne stratégie les sauvera, peut-être. Avant l'arrivée des renforts ils devront subir trois assauts féroces de la part des Begers. Aux Pjs de se montrer héroïques. Lorsque tout semblera perdu, les renforts arriveront. Si les canons réfrigérants sont présents, la victoire sera à la portée des Granbretons, sinon les Begers remporteront cette bataille.

**EPILOGUE**

Si, et si seulement les Pjs se sont montrés compétents, ayant prouvé leurs valeurs de meneurs d'hommes, ils seront envoyés, sous escorte, vers Karlay. Là, Inois Lecerian les félicitera et leur dira que cette victoire a dissuadé un bon nombre de Begers à se rebeller contre l'autorité Granbretonne. Ils sont conviés à se rendre à Londra, là ils recevront les honneurs et recevront certainement une promotion.
Si la bataille est une défaite, les Pjs seront soit faits prisonniers soit ils parviendront à quitter le champ de bataille indemnes pour ensuite rejoindre Liege ou Kivai. Kran Vlaner sera dans une colère noire, il enverra les Pjs sur le front de la Kamarg, pour servir de chair à canon.

---

**ANNEXES**

**Begers** (voir supplément "La France")

**Haraban de Kost**

| FOR | CON | TAI | INT | POU | DEX | CHA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 29 | 30 | 16 | 26 | 26 | 34 | 24 |

**Points de vie :** 34

**Armure :** 1D10+2

| Armes | Attaque | Dégâts | Parade |
|---|---|---|---|
| Hache d'arme | 102 % | 5D6 | 98 % |
| Botte secrète 80-82 | 33 % | 80-82 | - |
| Rayon Teta | 75 % | 7D6 | - |

**Compétences :** Equitation 93 %, Eloquence 81 %, Connaissance de la Mécanique 127 %, Connaissance de l'Electricité 141 %, Connaissance de la Guerre 97 %.

**Valeurs :** Obstiné, statut social, réputation, beauté, bravoure.

Haraban de Kost est devenu une figure de proue pour le peuple Beger. Cet homme, dès son plus jeune âge, a été éduqué par son père ainsi qu'un des membres de la secte des évolutionnistes. C'est en réalisant la puissance des sciences, qu'il décida de devenir un surhomme pour l'aider à bouter les envahisseurs hors de son pays. Ainsi, après deux ans de traitement auprès de Sigur Morgentaler, Haraban devint un cyborg, mi-homme, mi-machine, avec comme seul dessein, la lutte contre l'oppresseur. Durant sa campagne, les Begers ont vite vu en lui, l'âme d'un chef, ce succès devint son objectif. Cette obsession devint vite maladive, il dirige désormais son armée pour son seul bénéfice,

en chassant les Granbretons, il deviendra le roi de la Bégik.
Il possède le rayon Téta, conçu par Sigur, l'arme personnelle à rayon la plus petite créée à ce jour. Le rayon est dissimulé dans son avant-bras gauche qui, lorsqu'il l'utilise, s'escamote en deux parties, permettant ainsi de tirer. Le défaut de cette arme est qu'elle surchauffe si on l'utilise pendant 3 rounds consécutifs, il faut alors attendre 2 rounds pour pouvoir à nouveau tirer.
De plus, Haraban possède une grosse ceinture générant un champ de force de 55 points de vie, la durée, fournie par l'accu, est de 10 tours.

## Les bipodes de combat

| **Capacité** | **Effets** |
|---|---|
| Dextérité | 4D6 en Dextérité |
| Force | 6D6 en Force |
| 2 x Manipulateurs (bras) | |
| Jambes | 200 mètres par round (60 km/h) |
| Points de vie | 20 points de vie |
| Armure | 60 points d'armure |
| Accumulateur | 80 points d'énergie |
| Détecteurs | Infravision x 7, Ecoute x 6 |
| Générateur | 24 points par round |
| Arme à rayon (Laser) | Portée 200m, dommage 8D6, rafale 1D3 coups, 8 pt par coup |

Les bipodes de combat représentent un travail de recherche et de conception d'une année. Il s'agit d'une grande statue, couleur bronze, de 11 mètres de hauteur (112 TAI). Pour faciliter sa conception, le bipode a été créé en plusieurs parties, le squelette, l'armure, l'arme, le générateur, l'accumulateur et les senseurs. Le squelette ne possède aucun défaut grâce à un jet critique, le seul défaut du bipode réside dans son armure, qui ne confère qu'une protection de 10 lorsque la température extérieure se situe en dehors de -5° et +35°.
Pour pallier à toute éventualité, le pilote est vêtu d'une combinaison de protection, annulant les effets du feu, des radiations et des effets de l'hallucinocanon. Le pilote ne doit pas avoir une taille supérieure à 16 pour pouvoir entrer dans le cockpit.

---

## Constitution des armées

**Granbretons**

| Type | Puissance unitaire | Nombre | Puissance totale |
|---|---|---|---|
| Hyènes Infanterie Lourde | 9 | 2'500 | 22'500 |
| Chats Infanterie Lourde | 12 | 200 | 2'400 |
| Mantes Infanterie Lourde | 18 | 20 | 360 |
| Ornithopthères | 75 | 20 | 1'500 |
| Canon réfrigérant | 50 | 5 | 250 |
| Hallucinocanon | 50 | 4 | 200 |
| | | total 2'749 | total 27'210 |

**Begers**

| Type | Puissance unitaire | Nombre | Puissance totale |
|---|---|---|---|
| Arbalétiers Infanterie Lourde | 9 | 1'000 | 9'000 |
| Hommes d'armes Infanterie Moyenne | 6 | 2'000 | 12'000 |
| Archers Montés Cavalerie Lourde | 10,5 | 200 | 2'100 |
| Coustillers Cavalerie Moyenne | 8 | 20 | 160 |
| Chevaliers Cavalerie Lourde | 12 | 15 | 180 |
| Chevaliers du Bâton Runique Cavalerie Lourde | 13,5 | 10 | 135 |
| Bipode de combat | 1'000 | 7 | 7'000 |
| Jaguars des neiges | 12 | 50 | 600 |
| Mutants (évolutionnistes) Infanterie Moyenne | 8 | 20 | 160 |
| Canon feu | 50 | 4 | 200 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| Hallucinocanon | 50 | 3 | 150 |
| | | total 3'329 | total 31'685 |

**Note :** Les valeurs de puissances unitaires et puissances totales ne vous seront d'aucune utilité si vous ne possédez pas les règles de combat de masse, utilisé dans GURPS® Conan. Pour tous ceux qui sont intéressés par ces règles, je leur promets de les fournir dans les plus bref délais, avec toutes les adaptations qui en résulteront pour les utiliser dans le monde du Tragique Millénaire.